MINISTERSTWO WYZN. REL. I OŚW. PUBL.

PRAWIDŁA
GIER DRUŻYNOWYCH

KWADRANT

1930

SKŁAD GŁÓWNY: ADMINISTRACJA MIESIĘCZNIKA „WYCHOWANIE FIZYCZNE“ — POZNAŃ, PARK WILSONA

W składzie głównym (Wychowanie Fizyczne, Poznań, Park Wilsona) można nabyć następujące wydawnictwa Min. W. R. i O. P.:

Kwadrant	gr	30
Palant	„	30
Siatkówka	„	30
Koszykówka	„	50
Szczypiorniak	„	35
Jordanka	„	35

MINISTERSTWO WYZN. REL. I OŚW. PUBL.

PRAWIDŁA GIER DRUŻYNOWYCH

ZESZYT I

KWADRANT

OPRACOWAŁ
ZYGMUNT WYROBEK

1 9 3 0
NAKŁADEM MIESIĘCZNIKA „WYCHOWANIE FIZYCZNE"
POZNAŃ — PARK WILSONA.

Ponieważ gry uprawiane w szkołach, miały niejednolite prawidła, co utrudniało współzawodnictwo w grach między zakładami, Ministerstwo W. R. i O. P. powołało Komisję dla ich opracowania.

Komisja — w składzie PP. Tadeusza Chrapowickiego, Heleny Olszewskiej, Szczęsnego Połomskiego, Walerjana Sikorskiego i Zygmunta Wyrobka — ustaliła przepisy gier drużynowych: kwadrant, palant, siatkówka, koszykówka (w 9 i w 5), szczypiorniak i jordanka (hazena).

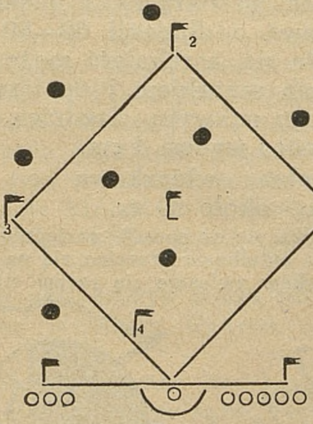
W miarę postępu prac Komisji, ukażą się kolejno przepisy innych gier drużynowych.

Podane przepisy są we wszystkich szkołach obowiązujące.

TREŚĆ

I. BOISKO — PRZYBORY.

Na obszarze o wymiarach około 40×40 m. wyznacza się linję, długości 20 m., która odgranicza od właściwego kwadratowego boiska gry tzw. k r ó l e s t w o tj. przestrzeń stanowiącą obóz jednej drużyny. W środku tej g r a n i c y zaznacza się w królestwie miejsce podbijania piłki, półkolem o promieniu 1,50 m. Na końcach granicy tkwią chorągiewki 1,50 wysokości (rys. 1).



Rys. 1.

Na boisku wytycza się kwadrat o bokach długości 20 m. Przekątnia kwadratu jest prostopadła do środka granicy królestwa.

W prawem, w górnem i w lewem narożu kwadratu tkwią chorągiewki (1,50 m. wys.) — czwarta tkwi w boku kwadratu, między trzecią

a królestwem, w oddaleniu 2 m. od królestwa. Są to 4 punkty obiegowe. Ponadto tkwi chorągiewka w środku kwadratu.

Wszystkie linje znaczy się wyraźnie wapnem na szerokość 5 cm.

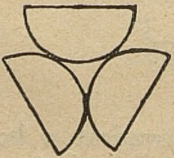
Teren kwadratu i wokół niego jest równy i wolny od wszelkich przeszkód na przestrzeni 4 m. od bocznych naroży a 15 m. od naroża górnego, gdzie w przedłużeniu przekątni kwadratu tkwi chorągiewka dla oznaczenia górnej granicy pola gry.

Do gry używa się palanta i małej piłki.

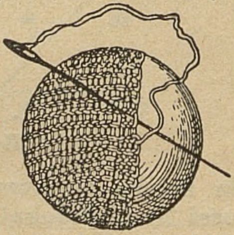
Palant, to kij okrągły, z miękkiego lub twardego drzewa o długości 60—80 cm. Ku rękojeści zwęża się, a rękojeść może być owinięta taśmą lub sznurkiem i opatrzoną gałką dla pewniejszego uchwytu. Średnica przekroju w grubszym końcu wynosi 4 cm.

Piłka pełna, włóczkowa o obwodzie 20—22 cm. wagi około 80 gr.

Piłkę sporządza się w sposób następujący: 2 krótkie a nowe korki butelkowe przecina się na wzdłuż i 3 połówki tych korków związuje się razem stroną wypu-



Rys. 2.



Rys. 3.

kłą ku wewnątrz tak, że w środku pozostaje przestrzeń pusta (rys. 2). Z kolei owija się korki włóczką, prowadząc ją w różnych kierunkach tak, aby powstał kulisty

kłębek o obwodzie 19—20 cm. W końcu opasuje się kłębek na obwodzie kilkakroć wokół i obszywa ściegiem łańcuszkowym, zaczynając od obwodu ku biegunowi, przyczem pierwszy ścieg wokół zaczepia się o pasek z włóczki na obwodzie. Tak zrobiona piłka jest nadzwyczaj trwała (rys. 3).

O ile przy robieniu kłębka dociąga się silnie włóczkę, piłka będzie twarda, o ile owija się zbyt luźno, piłka będzie za miękka, powinna zaś być elastyczna i średnio miękka.

Piłka skórzana jest nieodpowiednia: albo jest za twarda albo za mało elastyczna i łatwo ulega zniszczeniu. Niedobra jest gumowa pusta (za elastyczna) lub pełna (za twarda).

II. DRUŻYNY — CZAS GRY.

Drużyna składa się z 9 grających i jednego zastępcy; przy zawodach dopuszczalny jest jednak niepełny skład drużyny w liczbie najmniej 8 graczy. Przed grą wręcza „matka" drużyny sędziemu imienny spis członków drużyny.

Losowanie palantem między „m a t k a m i" (jak przy grze w palanta) rozstrzyga, która drużyna zajmuje królestwo a tem samem podbija piłkę a która idzie łapać piłkę, czyli idzie „w p o l e".

Gracze obu drużyn noszą numery od 1—9, naszyte na piersiach (czarne na białem tle, wielkości 15 cm.).

W królestwie gracz Nr. 1 staje w półkolu z palantem i piłką w ręce, reszta staje przy prawej chorągiewce granicy królestwa. Lewa chorągiewka oznacza więzienie dla tych, których „s k u t o", t. j. których należy „w y k u p i ć".

Drużyna przeciwna zajmuje pole, stając w rozsypce tak w kwadracie, jak i poza jego granicami.

Gra trwa 2×15 minut z przerwą 5 minutową w połowie gry (15+5+15). Po przerwie następuje zmiana boisk, a wtedy królestwo zajmuje ta drużyna, która na początku gry była w polu.

Zdobycie większej liczby punktów stanowi o zwycięstwie. O ile jednak w ciągu przepisanego czasu nie nastąpiło rozstrzygnięcie, przedłuża się grę, — po przerwie 5 min. — aż do przewagi 2 punktów, przyczem grę na królestwie rozpoczyna ta drużyna, która ostatnio je zajmowała.

III. PRZEBIEG GRY.

Gracze z królestwa podbiją kolejno piłkę, — kto podbił, ten obiega kwadrat (zaczynając od prawego naroża). Kto wykona pełny obieg, choćby się zatrzymywał przy poszczególnych punktach obiegowych, ten zdobywa dla swej drużyny 1 punkt i uwalnia skutego gracza z więzienia, czyli go wykupuje.

Gracze w polu starają się złapać lecącą piłkę i trafić nią biegnącego, przez co odrazu zdobywają królestwo, a przynajmniej go „skują" (przez złapanie piłki w locie, odrzucenie piłki na królestwo, nim biegnący dopadnie chorągiewki i t. p.) przez co ubywa mających prawo podbijania.

Raz ta, raz druga drużyna zdobywa królestwo, a każda stara się jaknajdłużej na niem utrzymać, gdyż to daje możność zdobywania punktów — przeciwna stara się znów panującą z królestwa usunąć i zająć jej miejsce.

Ta drużyna wygrywa, która w tej walce więcej punktów zdobędzie.

P r z y k ł a d:

Biali zajęli królestwo i gracz Nr. 1 podbija z półkoła palantem piłkę. Podbita piłka leci w dal. Gracz zostawia palant w półkolu i biegnie co tchu w prawo do chorągiewki (1), o k r ą ż a j ą o d z e w n ą t r z dotykając w biegu, biegnie dalej do górnej chorągiewki (2) i przy niej się zatrzymuje. Dalszy bieg byłby ryzykowny. Czerwoni bowiem złapali tymczasem piłkę i odrzucili ją na królestwo, gdyby zaś piłka przeleciała linję królestwa wcześniej, nim gracz dobiegnie do najbliższej chorągiewki, ten byłby skuty.

Z kolei bije Nr. 2. Za pierwszym razem tylko przeciął palantem powietrze a piłki nie trafił, bije więc drugi raz, bo każdy ma prawo do powtórnego podbicia, o ile mu się pierwsze nie udało. Za drugim razem trafił wprawdzie piłkę, lecz ta wyleciała w bok, przed boczną chorągiewką, nie dotknąwszy przedtem ziemi w kwadracie, ani żadnego z czerwonych. Nr. 2 jest zatem skuty, niema prawa obiegać, staje w więzieniu przy chorągiewce na lewym końcu linji królestwa i tam czeka na wykupienie.

Podobnie nie poszczęściło się Nr. 3. Ten podbił piłkę, lecz na przebiegu od pierwszej do drugiej chorągiewki trafiono go piłką. Cała drużyna białych została przez to skuta i następuje zmiana boisk. Dobrze, że przed skuciem udało się Nr. 1 dobiec do 4 chorągiewki, bo przynajmniej z jednym zdobytym punktem (za pełny obieg) idą biali w pole.

Czerwoni podbijają. Nr. 1 dał piękną kampę, dobiegł do 2 chorągiewki, lecz jego kampę

złapał biały jednorącz z powietrza. Nr. 1 jest przeto skuty i idzie do więzienia.

Nr. 2, 3 i 4 dobrze podbili, pobiegli i stoją przy 3 narożach kwadratu.

Żaden z nich się nie ruszył od chorągiewki przy podbiciu Nr. 5. Ten bowiem podbił, ale blisko i piłkę odrzucono, nim dobiegł do chorągiewki. Jako skuty, musi teraz w więzieniu czekać na wykupienie.

Przy podbiciu Nr. 6, gracze Nr. 2 i 3 dobiegli do 4 chorągiewki, zdobywając 2 punkty. Wykupili przez to także towarzyszów Nr. 1 i 5. Za to piłkę podbitą przez Nr. 7 złapano jednorącz, a ponieważ była to druga złapana kampa, biali przyszli na królestwo.

I w ten sposób toczyła się gra dalej ze zmiennem szczęściem, bo raz ta, raz druga drużyna zdobywała królestwo. Aż zdarzyło się, że 5 czerwonych było skutych a 4 pozostali znajdowali się na boisku przy chorągiewkach tak, że nie było na królestwie nikogo z prawem podbijania. Nastąpić powinna zmiana boisk. Lecz w tej chwili sędzia daje znak, że upłynęła połowa czasu gry. Czerwoni więc, mimo skucia całej drużyny nadal pozostają na królestwie, gdyż na początku gry byli w polu.

Ostatecznie wygrali biali 16 punktami przeciw 11 punktom.

IV. PRAWIDŁA.

Podbijanie piłki.

1. Gracze podbijają piłkę kolejno według numerów, zawsze na znak sędziego. Matka bije na końcu. Jeżeli po utracie królestwa po-

nownie je zdobyto, podbija ten gracz, który miał podbijać w chwili jego utraty.

2. Każdy gracz podbija raz. Jeżeli przytem piłki nie trafi, zrobi szczura, za bliską kampę lub podbita piłka wyleci w bok (p. 6a 1—4) przed bocznemi narożnemi chorągiewkami — ma prawo do powtórnego podbicia.

Obiegi.

3. Obieg jest pełny, jeżeli odbył się na zewnątrz wszystkich 4 chorągiewek kwadratu, przyczem każdej z nich dotknięto ręką. Tylko taki obieg liczy się za 1 punkt.

4. Bieg wolno rozpoczynać tylko po własnem, ważnem podbiciu piłki, wolno go przerywać przy każdej chorągiewce, wolno też zawracać do poprzedniej w razie niebezpieczeństwa.

5. Podczas biegu wolno mijać towarzyszy, przy jednej chorągiewce może się zatrzymać i kilku.

Biegać jednak wolno tylko kolejno od jednej chorągiewki do następnej i dopóki piłka nie znajdzie się w królestwie.

Skucie.

6. Gracz jest skuty, jeżeli:

a) podbicie jego jest nieważne tj. jeżeli za dwukrotnym zamachem palantem:
   1. nie trafi piłki,
   2. zrobi „szczura" tj. piłka bezpośrednio po podbiciu potoczy się po ziemi,
   3. da za bliską „kampę" tj. piłka padnie na ziemię przed chorągiewką, stojącą w środku kwadratu nie dotknąwszy przedtem żadnego z przeciwników,

4. podbita piłka wyleci w bok przed bocznemi narożniemi chorągiewkami kwadratu;

b) jeżeli przy podbijaniu wypuści palant z ręki, wybiegnie z królestwa z palantem albo rzucony palant przecina granice półkola do podbijania,

c) podbijający mimo dobrego podbicia (za 2 razem) nie rozpoczął obiegu,

d) zanim dobiegnie do chorągiewki, odrzucona piłka dotknie ziemi lub gracza w królestwie,

e) nie obiegał chorągiewek kolejno albo nie obiegł chorągiewki od zewnątrz albo też jej ręką nie dotknął,

f) podbitą przez niego kampę złapano jednorącz z powietrza (choćby była za bliska),

g) przeciwnik z piłką w ręce uchwyci chorągiewkę, ku której zdąża biegnący.

U w a g a: Przy małej wprawie w podbijaniu piłki można za obopólną zgodą odstąpić od prawidła 6a/3 nie umieszczając chorągiewki w środku kwadratu.

Każdorazowe skucie (jak wogóle każdy popełniony błąd) stwierdza sędzia gwizdkiem a skuty staje w więzieniu ((lewa chorągiewka na linji królestwa), oczekując tam wykupienia.

7. C a ł a d r u ż y n a j e s t s k u t a:

a) jeżeli biegnącego lub stojącego przy chorągiewce, o ile się nie trzyma, trafiono piłką wprost z powietrza;

b) po dwukrotnem złapaniu piłki jednorącz z powietrza w czasie jednego pobytu w polu;

c) jeżeli w królestwie niema gracza, uprawnionego do podbicia piłki.

Skucie drużyny stwierdza sędzia szeregiem krótkich gwizdów, poczem następuje zmiana boisk.

Wykupienie.

8. Gracz, który wykonał pełny, prawidłowy obieg ma prawo wykupić jednego ze skutych towarzyszy.

Wykupuje się skutych w tym porządku, w jakim zostali skuci.

9. Zarówno wykupujący jak i wykupiony zyskują prawo do ponownego podbijania piłki.

V. SĘDZIA.

10. Grą kieruje sędzia mający do pomocy podsędka; od jego orzeczeń niema odwołania (wyjątek p. 17). Stoi on na zewnątrz kwadratu, blisko linji królestwa, może jednak stawać tam, skąd mu najlepiej śledzić przebieg gry. Podsędek stoi po stronie przeciwnej.

Czynności sędziego określają podane prawidła (p. 1—9).

Każdy gwizd sędziego grę przerywa, następny ją otwiera.

W szczególności:

a) daje gwizdkiem znak do podbijania;
b) gwizdkiem stwierdza każdorazowe odrzucenie piłki na królestwo;
c) gwizdkiem stwierdza i to natychmiast każdorazowe skucie gracza lub całej drużyny i każdy błąd popełniony przez którąkolwiek drużynę;

d) liczy głośno każdy zdobyty punkt i podaje do zapisania podsędkowi;
e) w połowie gry ogłasza stosunek punktów, z końcem gry ostateczny jej wynik;
f) przedłuża grę o czas stracony.

Szczególniejszą uwagę zwraca na prawidłowość obiegów i na to, by skuty poszedł do więzienia a dalej na kolejność wykupień i by wykupiony przeszedł do prawej chorągiewki.

Kary.

13. Sędzia czuwa nad dyscypliną w grze. W razie nieodpowiedniego zachowania się gracza na boisku (niegrzeczność wobec graczy lub sędziego (nawet poza boiskiem), przeszkadzanie w grze, brutalny sposób gry, kwestjonowanie lub niewykonanie poleceń sędziego i t. p.), sędzia go upomina, a jeżeli się to powtarza, usuwa go z gry i to na pewien czas lub całkowicie.

W razie rażącego, karygodnego zachowania się, może być gracz bezzwłocznie wykluczony bez poprzedniego upomnienia. Podobna kara może spotkać i całą drużynę.

Uwaga: Prawo zwracania się do sędziego przysługuje tylko „matce" drużyny.

14. Jeżeli drużyna usunie się od gry (także od przedłużonej) lub zostanie usunięta, albo nie stawi się na boisko lub stawi w liczbie mniejszej, niż 8 grających, sędzia przyznaje zwycięstwo drużynie przeciwnej (spóźnienie się ponad 5 minut, uważa się za niestawienie się drużyny).

Przerwa — zastępca.

15. Sędzia ma prawo każdej chwili przerwać grę w razie jakiegokolwiek nieprzewidzianego wypadku. Po takiej przerwie gra przyjmuje ten wygląd, jaki miała w chwili przerwy a grę przedłuża się o czas stracony. Grę może sędzia przerwać także na prośbę „matki" drużyny, o ile uzna ją za słuszną.

16. W razie zasłabnięcia gracza, nieszczęśliwego lub nieprzewidzianego wypadku dopuszcza sędzia do gry zastępcę, który na wezwanie sędziego zajmuje miejsce ustępującego. Jeżeli brak zastępcy, drużyna gra dalej w niepełnym składzie. Gracz, który wystąpił z jakiegobądź powodu, nie może być z powrotem przyjęty. Zastępca nie może wchodzić w miejsce wykluczonego.

11. Podsędek mierzy czas gry, a w razie przerwy, która nie wynika z toku gry (np. nieszczęśliwy wypadek, zagubienie piłki) zapisuje czas stracony. Daje gwizdkiem jedynie znak, iż upłynęła połowa czasu gry i na jej zakończenie.

Ponadto prowadzi protokół gry, zapisując w nim wszystkie obiegi, podane przez sędziego. (Wpisywanie „skuć", „wykupień" i t. p. jest zbyteczne wobec rozdzielenia grających między 2 chorągiewki).

12. Po zawodach sędzia sporządza na podstawie zestawień podsędka końcowy protokół i wręcza go kierownictwu zawodów:

Protokół
zawodów w kwadrancie.

Zawody odbyły się d . . . . w . . . .
na boisku . . . . . między drużynami . . . . . .
z wynikiem . . . . do przerwy . . . .
na korzyść . . . .

Uwagi: . . . .

Podsędek: Sędzia:

Odwołanie.

17. Wszystkie sprawy i wątpliwości, wynikające z gry rozstrzyga sędzia. W wyjątkowych wypadkach dopuszczalne jest odwołanie się drużyny od orzeczenia sędziego do kierownictwa zawodów. Odwołanie ma być pisemne, podpisane przez matkę drużyny a doręczone sędziemu najpóźniej w 15 minut po zawodach, który ocenia, czy dany wypadek jest rzeczywiście wyjątkowy.

Odwołanie się z powodu usunięcia całej drużyny od zawodów obowiązany jest sędzia przedłożyć kierownictwu do zatwierdzenia.

VI. PRZEPISY DODATKOWE.

18. Przed grą orzeka sędzia, czy stan pogody, boiska i przyborów pozwala na odbycie zawodów oraz sprawdza prawidłowość wszystkich wymiarów na boisku.

19. W celu zapoznania widzów z przebiegiem gry pożądane jest umieszczenie tablicy w widocznem miejscu, na której zaznacza się kolejno zdobywane punkty.

20. Drużyna występuje przy zawodach w jednolitych strojach ćwiczebnych. Niedozwolone jest noszenie przytem przedmiotów ostrych (szpilki, grzebienie, bransolety, zegarki itp.) oraz długich paznokci.

21. Przy zawodach drużyn młodszych obowiązują również podane przepisy, jedynie wymiary boiska można zmniejszyć na podstawie umowy między drużynami (p. 6 uwaga).

22. Boisko powinno być tak urządzone, by słońce świeciło z boku; w każdym razie drużyna będąca w polu, jako chwytająca piłkę, nie może mieć słońca w twarz.

VII. WSKAZÓWKI DLA GRAJĄCYCH.

Gra nie pójdzie sprawnie, dopóki grający nie nabędą wprawy w podbijaniu piłki, chwytaniu jej i rzucaniu. Żmudną i nudną rzeczą byłoby robić z tego naukę. Dlatego należy przedewszystkiem uprawiać te zabawy lub gry, przy których podbija się, rzuca lub chwyta małą piłkę, a potem dopiero przystąpić do kwadranta. Wprawdzie gra nie jest zawiła, ale ponieważ grający tylko w takiej grze znajdą prawdziwą przyjemność, którą dobrze opanują, przeto jest rzeczą konieczną nabycie tej technicznej wprawy, bo bez niej niema mowy o zgraniu się drużyny i o nadaniu grze żywego tempa i barwności.

Przy pewnem opanowaniu gry grający sami wpadną na szereg technicznych szczegółów i przeróżnych forteli, które grę urozmaicają i zrobią ją więcej skuteczną.

Tu podaje się tylko najważniejsze wskazania.

Podbijanie.

Dobre a silne podbicie piłki jest rzeczą ważną, raz dlatego, że niepodbicie wogóle nie uprawnia do obiegu a gracz staje się ciężarem dla swej drużyny — a powtóre, że przy dalekiem podbiciu można przebiec duży kawał drogi a temsamem zbliżyć chwilę zdobycia punktu.

Przy podbijaniu staje gracz w rozkroku, lewym bokiem ku boisku, odwodzi prawe ramię z palantem daleko w tył, podrzucając przytem lewą ręką piłkę nieco w górę i skośnie od siebie — poczem uderza końcem palanta spadającą piłkę. Zamach wtył i wprzód należy wykonać całem ramieniem. Piłkę należy trafić tuż nad ziemią o ile możności końcem palanta.

Po podbiciu należy palant szybko złożyć w półkolu (nigdy go w tył nie rzucać, bo może to spowodować nieszczęśliwy wypadek) i pędzić co tchu do 1 chorągiewki.

Grający nie powinni stać blisko po lewej ręce podbijającego, gdyż w tę właśnie stronę palant może wylecieć z ręki.

Podbijać należy w żywem tempie, gdyż czas pobytu na królestwie należy wyzyskać. Każdy zatem, na kogo przychodzi kolej podbijania, powinien bez wezwania stanąć w półkolu i czekać na gwizd sędziego.

Chwytanie piłki i skuwanie.

Dla chwycenia piłki podbiega się wprzód a nie biegnie się w tył. Kogo zatem piłka minie, ten powinien ją zostawić za nim stojącym, gdyż inaczej zderzy się dwóch graczy i żaden piłki nie złapie.

Należy się ćwiczyć w chwytaniu jednorącz, gdyż to skuwa przeciwnika a może skuć i całą

drużynę. Chwytanie w obie ręce nauczy wprawdzie gracza stawania dokładnie w miejscu, gdzie piłka spada, ale nie nauczy przytrzymywania piłki w ręce. W każdym razie lepiej chwycić w obie ręce, niż wcale nie chwytać z powietrza.

Po chwyceniu piłki nie należy jej ani chwili trzymać w ręce. Nadarza się sposobność trafienia nią biegnącego, gdy znalazł się blisko pod ręką, to go się bije, jeżeli zaś nie, to się piłkę natychmiast odrzuca do innego gracza lub na królestwo, gdyż bezzwłoczne odrzucenie może skuć biegnącego. W każdym razie skuwać powinno się **tylko na małą odległość** (dalekie rzuty nie prowadzą do celu) i to w stronę królestwa, a nie w bok, bo w razie chybienia piłka wpadnie do królestwa, co może skuć biegacza, a przynajmniej wstrzymuje obiegi. Natomiast piłki rzuconej w bok nie prędko się dochwyci, a tymczasem biegnący dokonają obiegów.

Trzymanie piłki w ręce może być tylko wtedy celowe, gdy się z nią biegnie do chorągiewki, do której zmierza i biegnący, by go wyprzedzić w dobiegu i przez to skuć. Jednakże najczęściej raczej jest wskazane dorzucić w tym celu piłkę graczowi, który stoi bliżej chorągiewki, gdyż lot piłki jest szybszy, niż bieg grającego.

Biegi.

Biegnący nie powinien nigdy piłki z oka spuszczać. Jeżeli biegnie na oślep, jest bezbronny, bo z jednej strony nie może się przed trafieniem ratować zręcznym uskokiem, uchy-

leniem się, padnięciem i t. p. — z drugiej strony nie wie, kiedy ma bieg przerwać, bo nie wie, czy już piłkę odrzucono.

Pamiętać przytem należy, że zawsze można się w biegu cofnąć. W razie niebezpieczeństwa biegnie się przeto wprzód lub w tył do najbliższej chorągiewki.

To krótkie zestawienie najważniejszych wskazówek wystarcza dla zrozumienia, jak trzeba ustawicznie śledzić grę z powodu ciągle zmieniającego się obrazu, jak szybko się orjentować, co w danej chwili należy uczynić i jak szybko po decyzji musi czyn nastąpić. Tylko zgrana drużyna może liczyć na zwycięstwo.

Kwadrant jest grą prostą, nie tak skomplikowaną, jak palant a mimo to bardzo zajmującą. Nadaje się przedewszystkiem dla dziewcząt, dla których palant jest grą zbyt wysilającą.

WYCHOWANIE FIZYCZNE

Miesięcznik poświęcony higjenie szkolnej i wychowawczej oraz kształceniu cielesnemu w domu, szkole, armji i stowarzyszeniach, organ sekcji W. F. i H. Szk. przy T. N. S. W., Studjum Wych. Fiz. Un. Pozn., jeden z organów Nauk. Towarz. Pedagog., Polsk. Zw. Sokolego, Zw. Harcerstwa Polskiego, Zjedn. Młodz. Polsk., polecony przez Min. W R. i O P., Państwowy Urząd Wych. Fiz. i Przysp. Wojsk., Kuratorja Okręgów Szkolnych, zaszczycony nagrodą z fundacji G. Piramowicza.

Redaktor nacz.: Wizyt. W. Sikorski, Poznań, ulica Chełmońskiego 8, part.

Redakcja i Administracja: Poznań 3. Park Wilsona, P. K. O. 200 822

Warunki przedpłaty: rocznie 12 zł, półrocznie 6 zł, pojedyńczy zeszyt 1,20. Prenumerata zagraniczna 50% wyżej. Komplet R. I—X (bez kilku wyczerpanych numerów) 80 zł.

Drukarnia Państwowa w Poznaniu